



株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2022年8月期 第2四半期

# 決算説明資料

2022年4月25日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

- 本日はお忙しい中、当社の決算説明会にご参加いただきありがとうございます。
- 株式会社トーセ 代表取締役社長の渡辺でございます。
- これより、2022年8月期第2四半期の決算について、ご説明いたします。



# 2022年8月期 第2四半期決算概要

## 2022年8月期 業績予想

## 重点施策への取り組み状況

## 参考資料

- 本日はお話する内容といたしましては、資料1ページにあります通り、2022年8月期第2四半期の決算の概要、2022年8月期の通期業績予想、最後に下期以降の取り組みについてです。よろしくお願い致します。

- **2022年8月期 第2四半期決算概要**

**2022年8月期 業績予想**

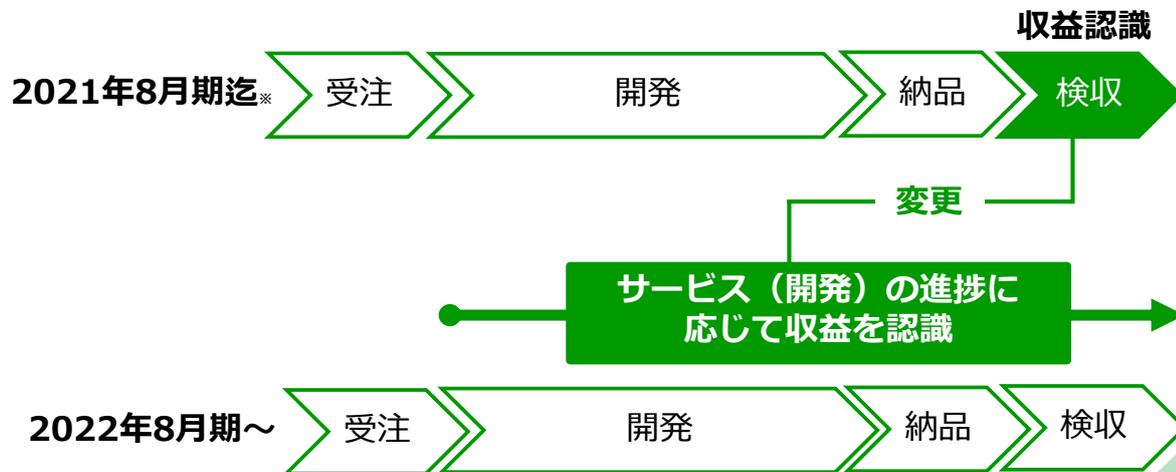
**重点施策への取り組み状況**

**参考資料**

- それではまず、2022年8月期第2四半期の決算の概要からご説明してまいります。



2022年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用し、顧客と契約した商品又はサービスの履行義務を充足した時点で、当該商品又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額にて収益を認識することに変更



※2020年8月期から一部のプロジェクトでは工事進行基準にて収益を認識

- まず、3ページの、会計基準の変更についてご説明いたします。
- 2022年8月期から、「収益認識に関する会計基準」を適用しております。
- 2021年3月以降に進行していた大型案件については、工事進行基準にて進捗に応じて収益を認識しておりましたので、収益認識基準の変更による、当年度の業績に対する影響はございません。

## 家庭用ゲームソフトの需要は引き続き旺盛で、前年同期比増収。 各段階利益も黒字化。

(単位：百万円)

	2021年8月期 2Q実績	2022年8月期 2Q実績	前年同期比 (額) (率)		2022年8月期 2Q計画
売上高	1,838	2,638	+800	+43.5%	2,717
売上原価	1,456	2,035	+578	+39.8%	1,994
販管費	467	458	▲9	▲2.0%	470
営業利益	▲85	144	+230	—	252
営業外損益	1	▲12	▲10	—	5
経常利益	▲83	132	+215	—	257
特別損益	▲25	5	30	—	—
法人税等	▲5	68	+74	—	110
非支配株主に帰属する 四半期純利益	0	2	+2	+436.8%	1
親会社株主に帰属する 四半期純利益	▲103	66	+169	—	146

※21年8月期 2Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用していません。

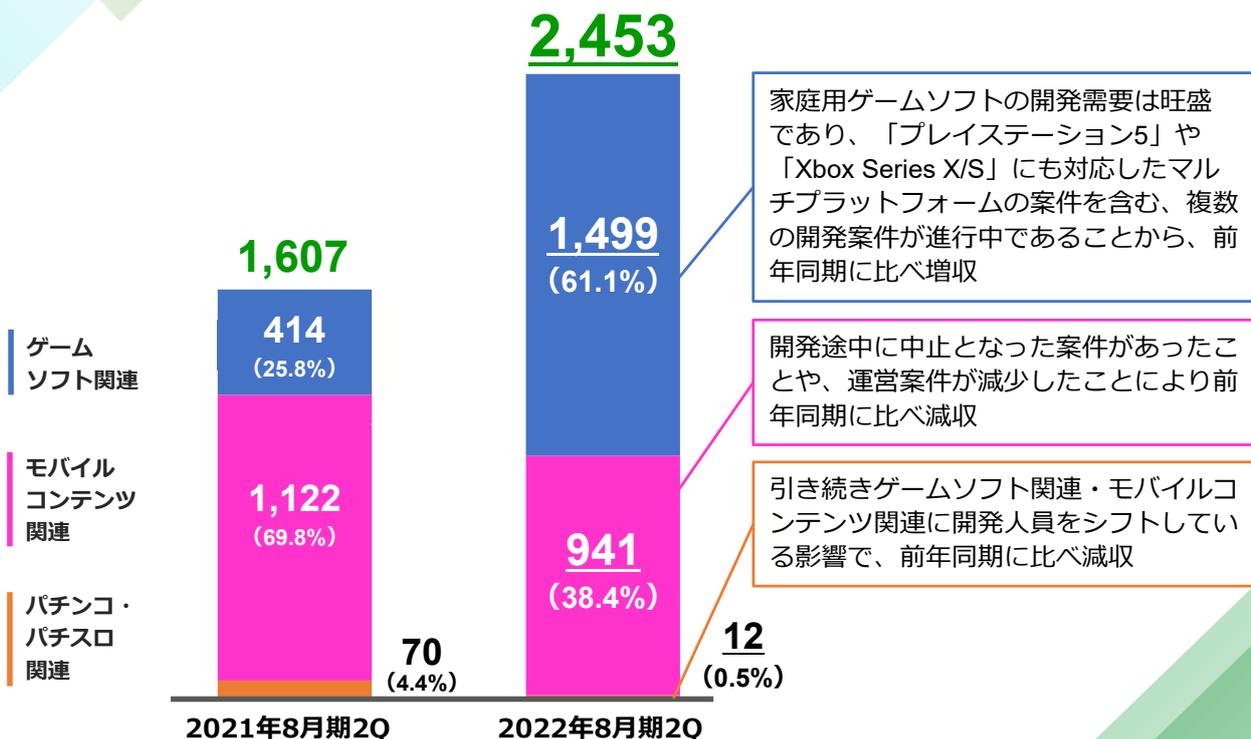
- 次に、4ページの、当第2四半期の業績ハイライトをご覧ください。
- ゲーム業界としては、コロナ禍による巣ごもり消費が急増した前年同期と比較すると反動減も見受けられますが、引き続き市場は堅調な状況です。昨年有機ELモデルが発売されました「Nintendo Switch」は、引き続きハード・ソフトともに好調に販売が続いています。一方「プレイステーション5」と「Xbox Series X/S」のゲーム機については、需要は継続して高いものの、半導体不足解消の兆しが見えず、未だ供給量が追い付かない状況ですが、普及は進んでおり、同機種に対応したソフトの販売も徐々に伸びています。  
全体として、スマートフォン向けゲームは足踏み状態が続いていますが、家庭用ゲームソフトの需要は高まっているという状況です。
- 当社の、当第2四半期の業績につきましては、家庭用ゲームソフトの大型案件が複数進行中であることから、売上高は前年同期比43.5%増の26億3,800万円となりました。
- 利益面につきましては、前年同期と比べると、増収効果に加え、取引価格の改善や原価抑制により売上総利益率も好転しています。新型コロナウイルス関連費用の一巡など、販売費及び一般管理費も抑えられていることにより、各段階利益は黒字化し、営業利益1億4,400万円、経常利益1億3,200万円、親会社株主に帰属する四半期純利益6,600万円となりました。
- 一方、昨年10月13日に公表いたしました第2四半期の業績予想値に対しては、下回る結果となりました。  
売上の面では、スマートフォン向けゲームにおいて、お客様の都合で開発中止となった案件があったことが主な下振れ要因です。こちらの案件はアニメを題材としたゲームで、前年度より開発をスタートしておりましたが、残念ながら当期に中止が決められました。当然のことではありますが、開発中止に至るまでの成果物の対価は、お客様より受け取っておりますので、実際の損失は発生していません。

- 営業利益については、当初予想を1億700万円下回りましたが、主な要因は、前年度にコスト超過のあったスマートフォン向けゲームの開発案件について、当年度も想定していた以上の改修作業が発生してしまい、開発コストが増加したことです。当該プロジェクトチームでは、前年度より体制の見直しをして開発を進めてまいりましたが、バグ対応や動作チューニングに想定以上に工数を要しました。これを受けて、12月には再度の体制変更を行い、安定した稼働状態にし、当該案件はすでに納品を完了しております。こちらのコスト増加が約9,000万円ございましたので、それ以外の案件においてはおおむね計画通りに、好調に推移している状況でございます。

# デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



（単位：百万円）



家庭用ゲームソフトの開発需要は旺盛であり、「プレイステーション5」や「Xbox Series X/S」にも対応したマルチプラットフォームの案件を含む、複数の開発案件が進行中であることから、前年同期に比べ増収

開発途中で中止となった案件があったことや、運営案件が減少したことにより前年同期に比べ減収

引き続きゲームソフト関連・モバイルコンテンツ関連に開発人員をシフトしている影響で、前年同期に比べ減収

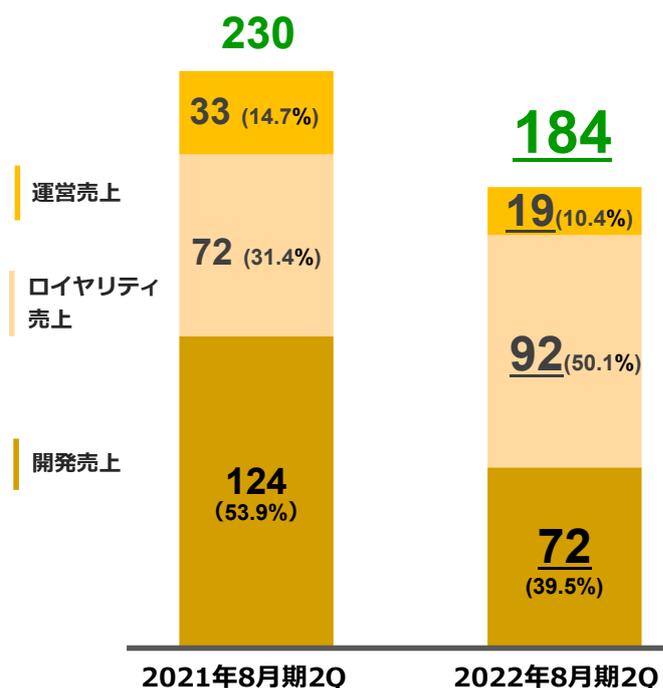
※21年8月期2Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

- 次に、5ページのセグメント別の状況について、ご説明いたします。
- ゲームソフト関連は、開発需要が旺盛で、多数の引き合いをいただいております。「プレイステーション5」や「Xbox Series X/S」に対応するものを含む、複数の大型開発案件が進行中です。  
また、前年度の上期には、開発案件において、進捗部分の成果の確実性が認められず工事完成基準を適用していた案件が多かった中、検収完了をする案件が少なかったため開発売上が僅少だったことも、前年同期比で大きく増収した要因のひとつです。その結果、ゲームソフト関連の売上高は、前年同期比261.9%増の14億9,900万円となりました。
- モバイルコンテンツ関連は、スマートフォンゲームのタイトル間の競争が激しく、新規コンテンツの投入が難しい状況が続いていることから、お客様からの開発のご依頼は減少しており、4ページで申し上げました通り、開発途中で中止となった案件もございます。また、運営が終了となったゲーム案件もあることから、前年同期比16.1%減の9億4,100万円となりました。
- パチンコ・パチスロ関連は、以前から需要の高いゲームソフト関連やモバイルコンテンツ関連に開発人員をシフトしているため、前年同期と比べて減収となりました。

## その他事業（売上構成）



（単位：百万円）



コロナ禍による巣ごもり消費の拡大で好調が続いている家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、引き続き高水準に推移。

SI事業に取り組むBTDスタジオでは、自社の業務システム構築を推進中。そのため受注案件は減少。

※21年8月期2Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

- 続いて6ページで、その他事業についてご説明いたします。
- コロナ禍の巣ごもり消費拡大で売上好調が続いている、家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、当第2四半期においても、引き続き高水準で推移しました。
- 一方、システムインテグレーション事業に取り組むBTDスタジオでは、テレワーク下でもあらゆる社内決裁がスピーディに行われるよう、コーポレート部門と協力して自社の業務システムの開発を進めております。そのため前年同期と比べ受注案件は減少し、その結果、その他事業全体の売上高は前年同期比20.1%減の1億8,400万円となりました。
- 自社システムの開発のため、当期の受注案件は絞っている状況ですが、自社開発だからこその利点として、自社システムでの決裁を自動的に基幹システムに連動させることで、ヒューマンエラーの抑制や省力化になり、抜本的な業務改善となる予定です。またこの開発は、社内のシステム開発力強化だけでなく、システムインテグレーションやデジタルトランスフォーメーションを要望されるお客様に対する、課題解決の提案の幅を広げる貴重な実績となると考えております。今後のシステムコンサルティングサービスの深化に活かしてまいります。

## セグメント別概況



(単位：百万円)

		2021年8月期 2Q 実績	2022年8月期 2Q 実績	前年同期比 (額) (率)	
売上高	デジタル エンタテインメント事業	1,607	2,453	+846	+52.7%
	その他事業	230	184	▲46	▲20.1%
	合計	1,838	2,638	+800	+43.5%
セグメント 利益	デジタル エンタテインメント事業	▲86	102	+189	—
	その他事業	1	42	+41	+3,390.7%
	合計	▲85	144	+230	—

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

7

- 次に7ページをご覧ください。
- 各セグメントの売上高は先ほどご説明した通りです。
- デジタルエンタテインメント事業のセグメント利益については、4ページのハイライトでお伝えいたしました通り、増収効果に加え、取引価格の改善や原価抑制による売上総利益率の改善も進んでいます。しかしながらスマートフォン向けゲームの開発案件で約9,000万円のコスト増加となり、利益を圧迫することとなりましたが、それ以外においては好調な状況と言えます。その結果、前年同期からは大きく増益し、1億200万円となりました。
- その他事業のセグメント利益は、前年同期比では家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上が増加したことから、4,200万円と、増益となっております。

# 2022年8月期 第2四半期決算概要

- **2022年8月期 業績予想**

## 重点施策への取り組み状況

## 参考資料

- 次に、8ページより、2022年8月期の通期業績予想について、ご説明いたします。

## 通期業績予想は前回発表を据え置く

前期比、増収と大幅増益を見込む。

(単位：百万円)

	2021年8月期	2022年8月期	前期比	
	実績	予想	(額)	(率)
売上高	5,960	6,242	+285	+4.7%
営業利益	266	480	+213	+80.3%
経常利益	284	488	+204	+71.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	148	286	+137	+93.0%

- 9ページをご覧ください。通期業績予想は、前回発表したものから変更せず、据え置くことといたします。
- 売上高は前期比4.7%増の62億4,200万円、営業利益は前期比80.3%増の4億8,000万円、経常利益は4億8,800万円、親会社株主に帰属する当期純利益は2億8,600万円を予想しており、前期比で増収と大幅増益を見込んでおります。

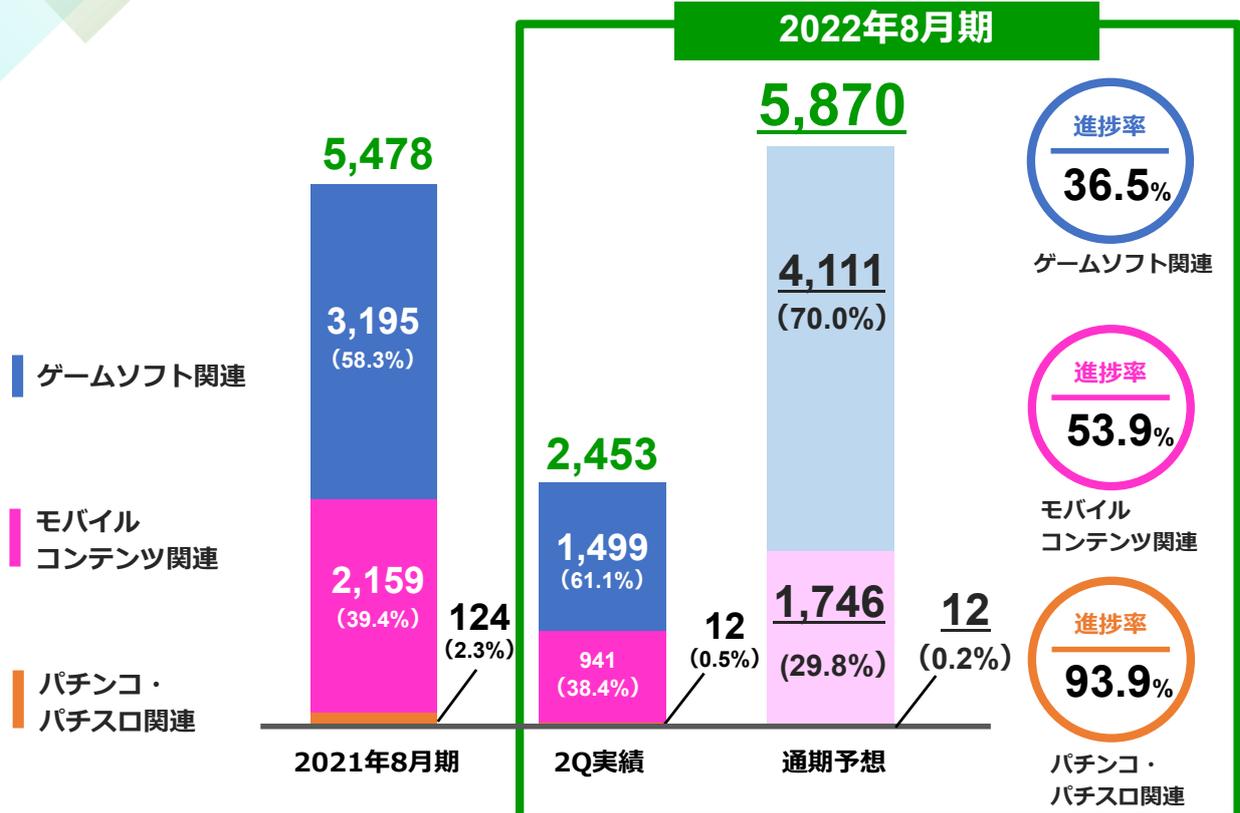
## 上期実績は予想に対し下振れたが、下期にリカバリを見込む

下期は利益率の高い案件も進行し、当初予想を達成できる見込み。

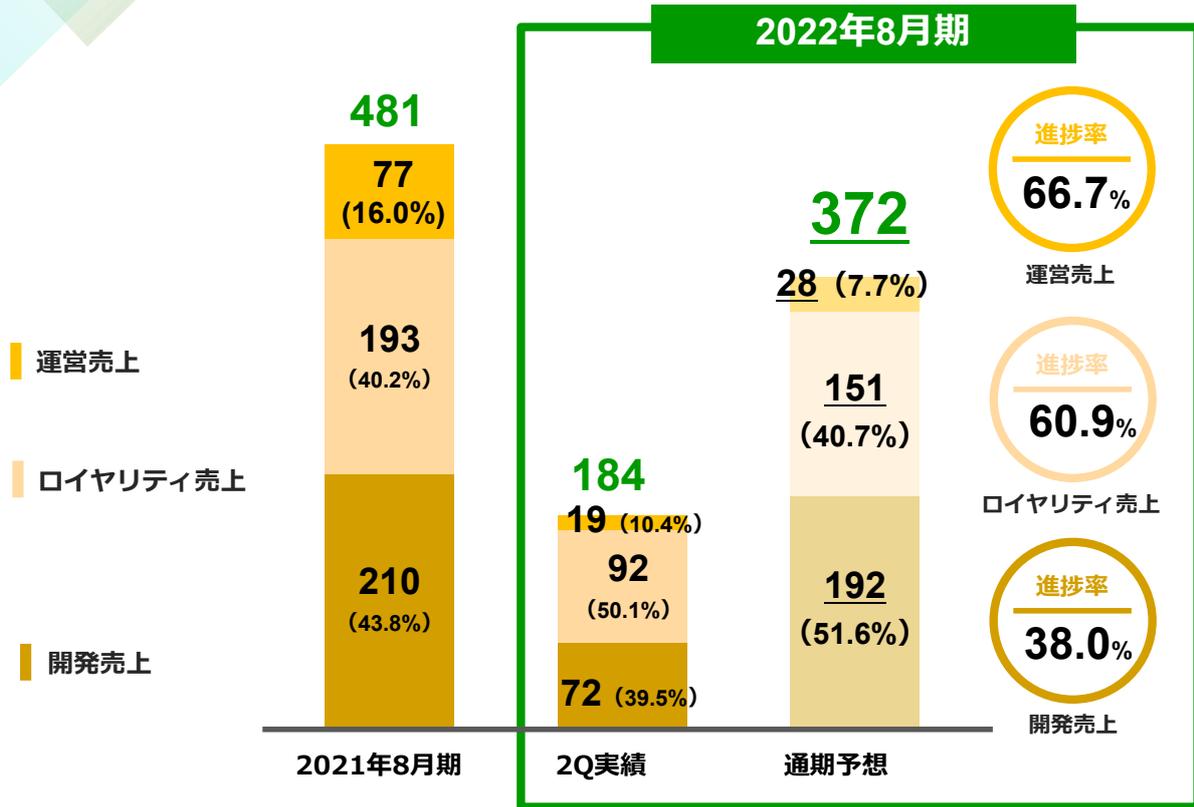
（単位：百万円）

	22年8月期 通期予想		2Q実績 (c)	2Q予想との 差額 (c-a)	2Q時点 進捗率 (c/b)
	2Q予想 (a)	通期予想 (b)			
売上高	2,717	6,242	2,638	▲79	42.3%
営業利益	252	480	144	▲107	30.2%
経常利益	257	488	132	▲125	27.1%
親会社株主に帰属 する 当期純利益	146	286	66	▲79	23.2%

- 10ページをご覧ください。通期業績予想は、前回発表したものを据え置くものの、上期については4ページでご説明した通り、実績が予想を下回る結果となりましたので、下期のリカバリ内容についてご説明いたします。
- まず、4ページでも申し上げました通り、コスト超過のあった案件は現在すでに完了しており、さらなるコスト増加は見込まれません。3月時点でプロジェクトチームの開発の精度も高まっており、挽回に向けて業務を遂行しております。
- 次に、家庭用ゲームソフトにおいて、大規模で高度なご要望が多く、下期はそのような案件の稼働を多く見込んでおります。次のページで、もう少し詳しくご説明いたします。
- したがって、通期では当初計画を達成できる見込みです。



- 11ページ、主カのデジタルエンタテインメント事業についての売上予想と進捗状況をご覧ください。
- 10ページでお伝えした通り、現在大変多くのご商談をいただいております。それぞれのご依頼内容を精査し、お受けするものを慎重に検討している状況でございます。特にゲームソフト関連において、当初想定していなかった、開発案件の内容充実や、プラットフォーム展開の拡大などのご依頼があり、下期に開発業務の増加を見込んでおります。そのため、開発中止となったスマートフォン向けゲームの売上逸失分をカバーできる見込みです。



- 次に12ページ、その他事業の売上予想と進捗状況です。
- 当年度は当初より、新規事業を模索する活動を進めることから減収を見込んでおりました。おおむね計画通りの進捗となっております。
- 家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、下期も上期と同程度で堅調に推移すると見込んでおります。
- システムインテグレーション事業に取り組むBTDスタジオでは、下期も引き続き、社内の業務システム開発を進めてまいります。その開発経験を、来期以降の、システムインテグレーションやデジタルトランスフォーメーションに関連した開発案件に活かし、事業拡大を図ってまいります。

(単位：百万円)

	22年8月期 通期予想		2Q実績 (c)	2Q予想との 差額 (c-a)	2Q時点 進捗率 (c/b)
	2Q予想 (a)	通期予想 (b)			
売上高	2,717	6,242	2,638	▲79	42.3%
営業利益	252	480	144	▲107	30.2%
経常利益	257	488	132	▲125	27.1%
親会社株主に帰属 する 当期純利益	146	286	66	▲79	23.2%

- 次に13ページで、営業利益の予想と進捗状況についてご説明いたします。
- 主にデジタルエンタテインメント事業が要因となり、上期の営業利益の進捗率は約30%と低くなっております。しかしながら、10ページ・11ページでご説明いたしました通り、コスト超過を起こした案件の、さらなるコスト増加は見込まれません。また、下期に取り組む開発案件については、取引価格の改善など条件のよいものも見込んでおりますため、下期はデジタルエンタテインメント事業の利益率が大きく改善される予定です。
- その他事業については、当初の想定よりもロイヤリティ売上が増加していることなどにより、上期の営業利益の進捗率は順調な状況です。下期も同程度の利益率で推移することを見込んでおります。
- したがって、通期では、当初の営業利益予想4億8,000万円を達成できる見通しです。

# 2022年8月期 第2四半期決算概要

## 2022年8月期 業績予想

- **重点施策への取り組み状況**

### 参考資料

- 14ページより、重点施策への取り組み状況について、ご説明いたします。

## 1. 大規模・高度化する開発に対応した開発体制の充実・強化

獲得した開発技術・  
ノウハウの全社展開

山崎スタジオ

「SCARLET NEXUS」の開発で  
獲得したハイエンド開発技術



研究開発推進室

・マニュアル化  
・社内セミナー

全社展開



外部セミナーにも登壇：当社開発者がスピーカーとして講演しました

- CEDEC 2021
- UNREAL FEST EXTREME 2021 WINTER

プロジェクト  
マネジメントの  
品質向上

企画開発推進室

開発プロジェクトのマネジメント業務を標準化



第1ステップとして、プロジェクトの立ち上げについての  
基準書を作成し、社内教育などのツールとしても利用。

データ分析チームの  
強化

運営開発支援室

スマホゲームのユーザーデータを  
解析し、運営チームに共有



西大路スタジオ

イベント企画など運営業務に反映

- 15ページをご覧ください。
- 1つ目の重点施策が、大規模・高度化する開発に対応した開発体制の充実・強化です。
- 業績説明の中でも申し上げました通り、規模が大きく高度な開発のご依頼が増加しています。スカーレットネクサスの開発を行った山崎スタジオでは、開発経験を通じてハイエンド開発技術やノウハウが多岐に渡って蓄積されました。それを全社に展開すべく、研究開発推進室と協力して、マニュアル化や社内セミナーの実施などを進めております。  
また、外部との技術交流も積極的に行っております。前年8月には、ゲームを中心としたコンピュータエンタテインメントの開発者向けカンファレンス、セデックに、当社のサウンドクリエーターが、お客様である共同開発者の方とともにスピーカーとして登壇し、スカーレットネクサスのサウンド表現について講演を行いました。また11月には、アンリアルエンジンの公式勉強会であるアンリアルフェスにて、こちらも共同開発のお客様とともに、当社の開発者が招かれ、同ゲーム開発における演出方法や、マルチプラットフォーム開発について講演し、大変ご好評をいただきました。
- 次に、開発プロジェクトのマネジメント品質向上の取り組みについてご紹介します。大型化するゲーム開発では、関わるスタッフの人数も多く、工程も複雑なため、想定されるリスクも大きくなっています。リスクを最小限にして、プロジェクト成

功の確度を高めるため、企画開発推進室を中心として、プロジェクトのマネジメント業務の標準化に取り組んでいます。現在ではまず、プロジェクトの立ち上げに関する基準書を作成し、社内教育での活用を開始しました。

- そして、ゲームのデータ分析の強化についても取り組みを進めてまいりました。  
。スタジオが運営業務を行っているスマートフォン向けゲームについて、運営開発支援室が、ユーザーの課金額や継続率など、様々なデータのモニタリング、解析を実施しています。その解析結果を、運営業務を行うスタジオにフィードバックし、スタジオではそれを受けて、イベントの企画や新しいキャラクターの投入など、運営業務の充実に活用しています。その結果、運営売上・ロイヤリティ売上の目標超過達成につながっております。

## 2. 成長性の高い事業と様々なIPを活用した事業への取り組み

### ✓ メタバースやNFTに関連した事業への参入

#### メタバース成功の要素が整う

- ✓ 通信の高速化
- ✓ 高性能モバイル端末の普及
- ✓ VR・ARの実用化 など

#### NFT技術の広まり

- ✓ デジタル資産の価値向上
- ✓ 様々なモノの所有概念の変革



#### トーセのゲーム開発技術の応用

- ✓ 複雑な立体映像の制作
- ✓ 企画力・提案力・ネットワーク



- 続いて16ページをご覧ください。
- 2つ目の重点施策は、成長性の高い事業と様々なIPを活用した事業への取り組みです。  
こちらについては、メタバースやNFTに関連する事業開発についての参入状況をご紹介します。
- 前年度より多数の企業が参入を発表しているメタバースですが、15年ほど前にも話題になったときがありました。当時は技術的な課題が多く、生活の中で広く楽しめるプラットフォームにはなりませんでしたが、現在では、通信の高速化や、高性能モバイル端末の普及など、メタバースが成功する要素が整ってきており、市場は今後大きく成長していくものと見込まれています。
- また、NFT資産についても関心が高まっており、多数の組織がマネタイズを検討しています。従来のモノの所有概念が一変し、デジタル資産の価値が向上していくと考えられます。
- 明日、4月26日の10時より、京都市とANAホールディングス様、ANA NEO様とのメタバース事業に関する連携協定の締結式を実施する予定です。当社では以前より、メタバースやNFTに関連した事業を通して、創業地である京都の伝統文化発信や活性化などの地域貢献ができないかと、京都市へのご提案を続けておりました。

- このたびANA NEO様より、メタバース上で京都の観光や芸術を楽しむV-KYOTOの構想が京都市のほうへ寄せられ、京都の産業振興や文化財の保存活用など、コンセプトがわたくしどもと一致していたことから、4者で公民連携して事業に取り組むこととなりました。詳細については、26日10時からの協定発表にてお伝えできればと思います。
- 当社には、複雑な立体映像の制作などのメタバースに応用できるゲーム開発技術だけでなく、企画力・提案力や、京都に留まらない広いネットワークがございます。それらを活かして、新しい事業開発を進めてまいります。
- 最後に、3つ目の重点施策は人事・教育・採用の改革継続ですが、15ページでご説明したような社内資料等を活用し、教育を充実させております。高い技術を持つ企業として、優秀なクリエイターが集まる企業を目指してまいります。

## 配当方針

当社は、企業体質の強化と新たなビジネス分野への積極的な事業展開に備えるために内部留保資金の充実を図りつつ、株主の皆様に対し安定的な配当を維持していくことを基本方針としています。

## 2022年8月期（予想）

12.5円  
中間配当

12.5円  
期末配当

配当  
合計

**25円**

66.2%  
配当性向

- 最後に、17ページをご覧ください。
- 株主還元については、引き続き安定した配当を維持していく方針であり、2022年8月期においても、年間配当金は25円を目指しております。
- 以上をもちまして、決算説明を終了いたします。ご清聴いただきまして誠にありがとうございました。

# 2022年8月期 第2四半期決算概要

## 2022年8月期 業績予想

### 重点施策への取り組み状況

- **参考資料**



(2022年2月28日現在)

会社名	株式会社ト一セ (英訳名 TOSE CO., LTD.)
設立年月日	1979年 (昭和54年) 11月1日
本社所在地	京都市下京区東洞院通四条下ル
代表者	代表取締役会長兼CEO 齋藤 茂 代表取締役社長兼COO 渡辺 康人
資本金	9億6,700万円
従業員数 (連結)	622名
事業内容	家庭用ゲームソフトの企画・開発・運営 モバイル・インターネット関連コンテンツの 企画・開発・運営

## セグメント別連結業績の詳細



(単位：百万円／％表示は対前年同期増減率)

2022年8月期2Q セグメント別売上				
	デジタル エンタテインメント事業	その他事業	合計	
開発売上	1,908 +141.1%	72 ▲41.4%	1,981	+116.3%
運営売上	459 ▲35.7%	19 ▲43.3%	478	▲36.1%
ロイヤリティ売上	85 ▲15.1%	92 +27.4%	178	+2.7%
合計	2,453 +52.7%	184 ▲20.1%	2,638	+43.5%

2021年8月期2Q セグメント別売上			
	デジタル エンタテインメント事業	その他事業	合計
開発売上	791	124	915
運営売上	714	33	748
ロイヤリティ売上	101	72	173
合計	1,607	230	1,838

## 本資料お取扱上の注意



- 本資料には将来に関する見通し、期待、判断、計画あるいは戦略が含まれています。この将来予測に基づく記載は、受託開発に対する需要変動、プラットフォーム別の需要変動、各プロジェクトの受託内容の変動ならびにその他のリスクや不確定要素を含みます。
- 本資料に含まれる全ての将来予測に基づく記載は、資料掲載日に入手可能な情報に基づいており、私たちは、このような将来予測に基づく記載を更新する義務を負いません。またこの記載は、将来の実績を保証するものではなく、実際の結果が、私たちの現在の期待とは実体的に異なる場合があります。このような違いには、多数の要素が原因となりえます。

## 本資料に関するお問い合わせ

株式会社トーセ 経営企画部 IR・広報グループ

電話：075-342-2525（代表）

E-mail：keiki@tose.co.jp

✉ 最新の適時開示やニュースリリース等のIR情報を、ご登録のメールアドレスにお知らせするサービスを、下記URLからお申込みいただけます。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>

